

PONTIANAK GAME CENTER

Muhammad Rizal

Mahasiswa, Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Tanjungpura, Indonesia

Rizal_173147@yahoo.co.id

ABSTRAK

Game merupakan salah satu sarana hiburan yang mudah didapatkan, *game* juga dapat dimainkan dimanapun dan kapanpun. Perkembangan *game* dari tahun ke tahun semakin tinggi, peminat *game* sangat tinggi dikarenakan semakin menariknya tampilan *game* tersebut dan juga dapat dimainkan bersama teman-teman. Kini sudah banyak komunitas-komunitas pencinta *game* tersebut atau *gamers* dan makin sering diadakan pertandingan *game*. Berbagai jenis *game* sudah banyak diadakan pertandingannya, terutama *game online* pada komputer yang membutuhkan suatu tempat untuk melaksanakan pertandingan *game* tersebut. Sehingga dibutuhkan sebuah wadah bagi para *gamers* dan para pemain *game* sebagai tempat berkumpul dan juga sebagai tempat mengadakan pertandingan *game* tersebut. Lokasi perancangan berada pada jalan Veteran yang merupakan jalan sekunder. Lokasi *game center* ini terletak dekat dengan pusat kota sehingga mudah dijangkau dan juga dapat diakses oleh kendaraan umum. Konsep perancangan *game center* adalah *center for transformative* sehingga akan menjadi pusat pengembangan dalam bermain *game*, karena di dalamnya tidak hanya disediakan jenis permainan non motorik tetapi juga disediakan *game* motorik bagi anak-anak, area bermain anak dan juga area dewasa akan dibedakan sesuai zona, sehingga anak-anak tidak bisa mengakses area *game* bagi orang dewasa

Kata kunci : Permainan, Pemain permainan

ABSTRACT

Game is one of the entertainment facilities that are easy to get, games can also be played wherever and whenever. The development of games from year to year higher, game enthusiasts are very high due to the more interesting appearance of the game and can also be played with friends. Now there are many communitys lovers of the game or gamers and more often held game matches. Various types of games have been held many matches, especially online games on computers that need a place to carry out the games. So it takes a place for gamers and game players as a place to gather and also as a place to hold the games. The location of the design is on the Veteran road which is a secondary road. The location of the game center is located close to the city center so it is easily accessible and also accessible by public transport. The concept of game center design is *center for transformative* so it will become the center of development in game play, because in it not only provided game type non motoric but also provided motoric game for children, child play area and also adult area will be differentiated according zone, children can not access the game area for adults.

Keywords: *Game, Gamers*

1. Pendahuluan

Game (permainan) secara umum adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. *Game* semakin tahun semakin terjadi peningkatan didalamnya, namun yang terpenting adalah kepuasan dan keasikan yang didapatkan selama bermain. *Game* yaitu sebagai aktivitas bermain dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, apalagi sekarang *game* bisa dilakukan bersama *team* atau secara berkelompok.

Game dapat dimainkan oleh siapapun tanpa terkecuali dari anak-anak, remaja, hingga orang yang sudah dewasa sekalipun. Bahkan *game* juga dimainkan oleh pria maupun wanita, karena *game* memiliki fungsi yang memberi kepuasan dalam memainkannya. Bahkan sekarang *game* dapat

dimainkan di manapun karena *game* sudah banyak di dalam *handphone* yang tidak bisa lepas dari kebanyakan orang.

Perkembangan *game online* di Indonesia ini semakin marak, fenomena ini dapat dilihat dari jumlah warnet yang semakin menjamur di setiap kota bahkan sudah masuk hingga pelosok negeri. Peminat *game* tidak hanya kaum laki-laki bahkan juga perempuan, hal ini dapat dibuktikan dengan mendatangi warnet-warnet tertentu, tidak sedikit *gamers* wanita di dalamnya. Pada tahun 2014, *agate studio* membuat survei untuk 1200 *gamer* Indonesia. Berdasarkan survei itu, *genre* RPG, strategi, dan FPS adalah *genre-game* favorit mereka.¹

Kota Pontianak ini belum terdapat *game center* sebagai tempat di mana kita dapat menjumpai berbagai macam jenis *game* dari kategori *game online* dan *offline*, yang mencakup untuk *handphone*, komputer, *playstation* dan semacamnya. Serta bisa diklasifikasi lagi sesuai umur pelakunya. Di Kota Pontianak hanya terdapat tempat bermain seperti rental PS (*playstation*), warnet (warung internet) yang kondisinya sangat tidak nyaman karena sempit, namun tempat-tempat seperti itu sangat ramai pengunjung dan sering kali pengunjung sampai mengantri untuk bermain hingga larut malam. Sehingga pembuatan *game center* sangat berpeluang di Kota Pontianak ini, karena sangat banyak peminat dari berbagai usia untuk bermain *game*.

2. Kajian Literatur

Game (permainan) secara umum adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia permainan adalah bersenang-senang dengan melakukan sesuatu. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Sedangkan *video game* adalah sebuah permainan yang menggunakan interaksi antar muka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh piranti *video*.

Pada umumnya *game* menyediakan sistem penghargaan misalnya skor yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai setelah menyelesaikan tugas-tugas yang ada di dalam permainan itu. *Game* semakin tahun semakin terjadi peningkatan didalamnya, namun yang terpenting adalah kepuasan dan keasyikan yang didapatkan selama bermain. *Game* yaitu sebagai aktivitas bermain dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, apalagi sekarang *game* bias dilakukan bersama *team* atau secara berkelompok.

Sejarah perkembangan *game* dimulai pada akhir 1940-an. Awalnya *game* hanya terletak di tabung sinar katoda yang berbasis pertahanan peluru kendali. Kemudian pada tahun 1950-an *game* tersebut diadaptasi ke dalam permainan yang lebih sederhana, dan pada akhir tahun 1950-an hingga 1960-an, lebih banyak permainan komputer yang dikembangkan (kebanyakan di komputer *mainframe*), secara bertahap tingkat kecanggihan dan kompleksitasnya pun turut bertambah. Setelah periode ini, *video game* menyimpang ke berbagai *platform*: *arcade*, *mainframe*, konsol, pribadi komputer dan kemudian permainan genggam.

Perkembangan *game* dari tahun ke tahun mengalami perubahan yang semakin modern, dari kualitas suara, gambar dan juga grafiknya. Dari awalnya *game* hanya 2 dimensi (2D) hingga sudah ada yang 3 dimensi (3D), sampai kualitas gambar yang sangat tajam (HD/ *high definition*). Berikut adalah sejarah perkembangan *game* menurut generasinya: Generasi pertama konsol permainan video berlangsung dari tahun 1972, dengan rilis dari *Magnavox Odyssey*, hingga 1977, ketika "pong"-style produsen konsol meninggalkan pasar secara massal karena pengenalan dan keberhasilan *mikro prosesor* berbasis konsol. Generasi kedua ini adalah awalnya era 8bit atau kurang lebih era 4bit. Dimulai pada tahun 1976 dengan menerbitkan *Fairchild channel F* dan *Radofin 1292 Advanced Programmable video system*. Generasi ketiga dimulai pada tahun 1983 dengan diluncurkannya Jepang Family Computer (FAMIKOM), kemudian dikenal sebagai *Nintendo Entertainment System*. Generasi keempat adalah era 16-bit, pada generasi ini NES mendapat sambutan hangat dari seluruh dunia, dan sebuah perusahaan yang bernama *saga* mencoba menyaingi *nitendo*.

Generasi kelima yaitu generasi dengan konsol 32-bit. Pada era ini konsol *game* yang terpopuler adalah *Sony playstation*. Generasi keenam ini sudah mulai munculnya konsol-konsol *game next generation* dari masing-masing perusahaan besar seperti SONY, SEGA, Nintendo serta munculnya konsol *game* baru yang diluncurkan oleh *Microsoft* yang diberi nama Xbox. Di generasi ketujuh ini 3 perusahaan *game* terbesar seperti Sony, Nintendo, dan *Microsoft* mengeluarkan kembali konsol *next-generation* mereka yang terbaru. Seperti Sony mengeluarkan *playstation 3* (PS3), lalu *nitendo* dengan *Nintendo Wii* dan *Microsoft* dengan Xbox 360. Pada generasi ini semakin dikembangkan sistem permainan online atau permainan yang melibatkan banyak pemain yang terhubung menggunakan jaringan internet.²

Berdasarkan Keputusan Menteri Negara Lingkungan Hidup Nomor: KEP-48/MENLH/11/1996 Tahun 1996 tentang Baku Kebisingan, bahwa setiap wilayah peruntukan kawasan atau suatu lingkungan kegiatan memiliki nilai standar baku tingkat kebisingan yang telah ditentukan dalam satuan desibel (dB). Sedangkan untuk pembangunan Pontianak *Game Center* ini yang merupakan bangunan perdagangan dan jasa tingkat kebisingan untuk bangunan ini adalah 70 dB.

Ada beberapa jenis *game* yang sering dimainkan, yaitu: *Arcade game* yaitu sering disebut ding-dong di Indonesia, biasanya berada di daerah atau tempat khusus dan memiliki *box* atau mesin

¹ <http://www.agatestudio.com/> berisi tentang pengertian game diakses tanggal 17-02-16

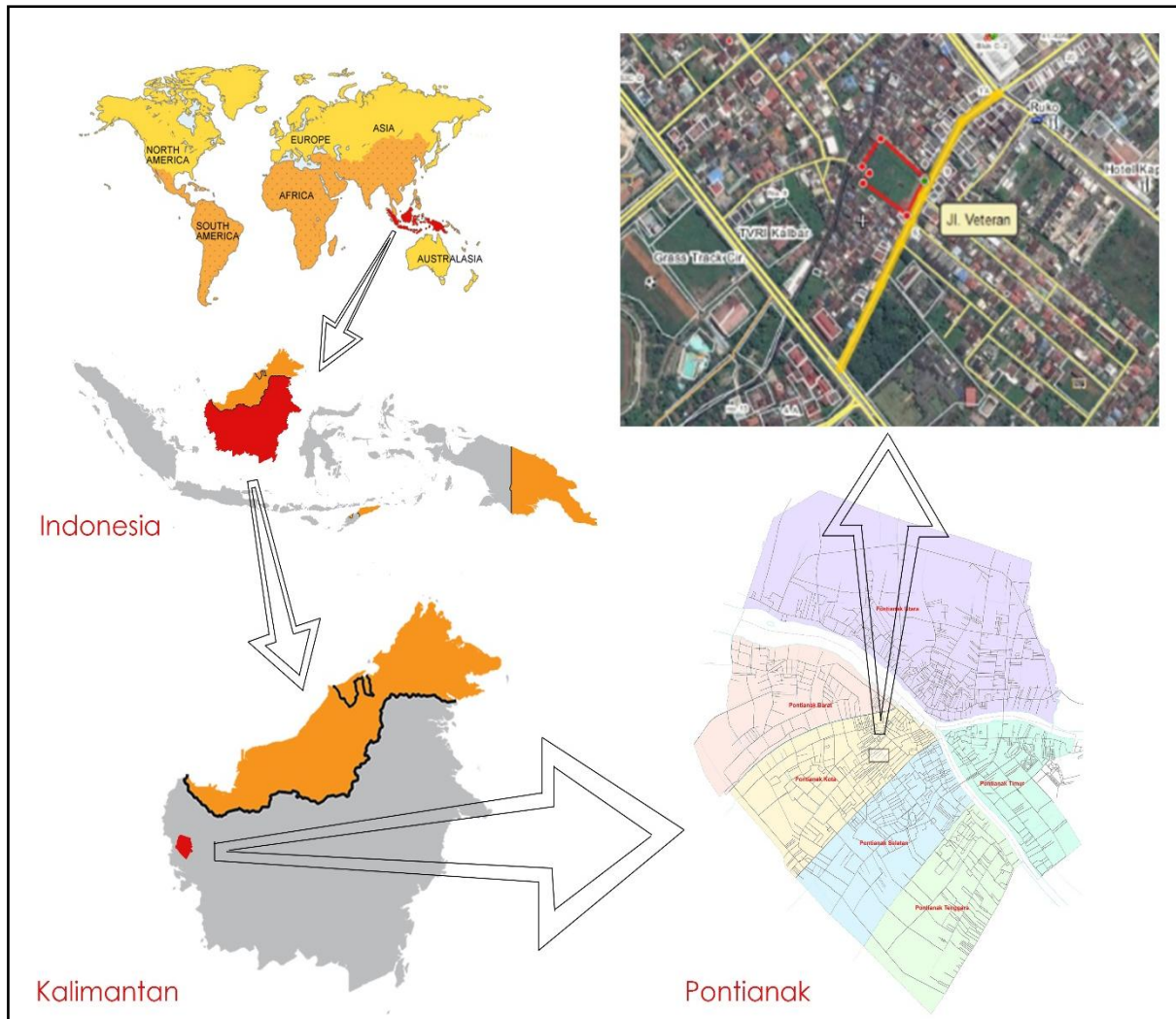
² <https://g2hcombrowordpress.com/berisi-tentang-sejarah-perkembangan-game/> diakses tanggal 18-02-2016

yang memang khusus di desain untuk jenis *video games*, kebanyakan para *gamers* merasa mengerti dan menikmati sebuah arti permainan itu sendiri, didukung dengan perangkat seperti pistol, kursi khusus, sensor gerakan, sensor injakan dan stir mobil. *Pc games* yaitu yang dimainkan menggunakan *personal computer*, yaitu *game* yang biasanya terdapat dalam komputer dan bias dimainkan di laptop pribadi, *Pc game* ini sudah lebih modern dengan tingkat grafis yang sudah tinggi. Dan *Console game* yaitu *games* yang dimainkan menggunakan *console* tertentu, seperti *playstation 2*, *playstation 3*, dan *nintendo wii*. *Game* ini memerlukan perangkat lain seperti LCD atau pada masanya sering disambungkan dengan televisi. Dan untuk memainkan *game* ini kita dilengkapi dengan alat penggerak yaitu controller yang dilengkapi dengan tombol-tombol dan analog, awalnya *controller* disambungkan menggunakan kabel namun sekarang sudah bias menggunakan *wifi*.

Game Center merupakan wadah atau tempat bermain segala jenis permainan. Segala macam kegiatan didalamnya berhubungan dengan permainan, kita dapat menemukan segala macam jenis permainan didalam *game center*. Biasanya terdapat pengelompokan jenis *game* berdasarkan jenis *game*, jenis usia dan juga jenis tingkat kesulitan dalam permainan itu sendiri.

3. Lokasi Perancangan

Perencanaan dan perancangan Pontianak *Game Center* ini berlokasi di Kalimantan Barat, kota Pontianak berada pada Jalan Veteran (lihat gambar 1). Menurut Rencana Tata Ruang dan Wilayah (RTRW) kota Pontianak area tersebut merupakan area perdagangan dan jasa. Adapun batas wilayah dan peraturan sebagai berikut; batas site sebelah utara adalah rumah warga, batas site sebelah timur adalah rumah warga, batas site sebelah selatan adalah Jalan Veteran dan batas site sebelah barat adalah rumah warga. Luas site secara keseluruhan adalah 11,880 m² atau 1,1 ha. KDB (Koefisien Dasar Bangunan) 60% - 80% dari luas site. KDB 11.880 x 60% diperoleh hasil 7.128 m². GSB (Garis Sepadan Bangunan) adalah 10 m.



sumber: (Google Earth, 2015 modifikasi oleh penulis, 2016)

Gambar 1: Peta lokasi perancangan Pontianak *Game center*

4. Hasil dan Pembahasan

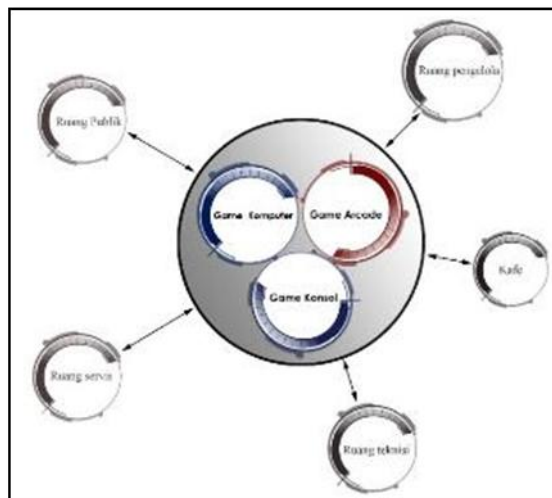
Pontianak *Game center* dapat difungsikan sebagai tempat yang untuk bermain berbagai macam jenis *game*, mulai dari *game* untuk anak-anak maupun *game* untuk orang dewasa, untuk anak juga disediakan *game* motorik untuk melatih ketangkasan anak, sedangkan *game* non motorik bagi pengunjung dewasa. Didalam *game center* ini memiliki jenis-jenis *game* yang digemari di kota Pontianak, selain itu di *game center* ini juga bisa digunakan untuk mengadakan turnamen *game* karena sangat penting memiliki wadah untuk mengadakan turnamen agar lebih memudahkan dalam melaksanakan turnamen tersebut dan juga dapat terhindar dari masalah individual *team* yang menjalani turnamen seperti mati lampu dan juga masalah koneksi internet, dan sebagai tempat berkumpulnya para *gamers* untuk berbagi *tips* dan trik dalam bermain *game*, dan juga sebagai tempat mencari alat-alat penunjang *game* seperti *hardware* dan *software* sehingga bagi masyarakat yang ingin memasang perangkat *game* pada komputer nya tidak susah mencari di internet yang susah untuk mengunduhnya. Fungsi dan kegiatan pada *game center* dapat dilihat pada (gambar 2).



sumber: (Analisis Penulis, 2016)

Gambar 2: Fungsi dan Kegiatan Pontianak *Game center*

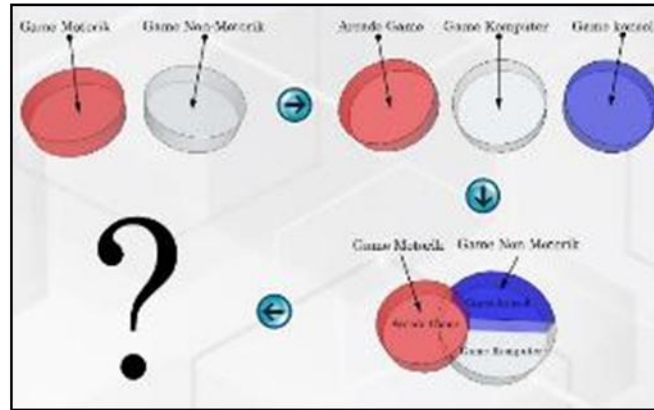
Konsep organisasi ruang adalah struktur organisasi ruang atau pola ruang yang terbentuk dari hubungan antar ruang. Organisasi ruang dapat dikatakan sebagai gambaran denah kasar untuk Pontianak *Game Center*. Berikut gambaran konsep organisasi ruang pada Pontianak *Game center*: (lihat gambar 3) Pertama organisasi ruang makro merupakan skema kedekatan setiap ruang yang saling berhubungan, organisasi ruang makro juga dapat disebut denah kasar sebelum terbentuknya sebuah denah, besaran ruang dapat digambarkan dengan kedekatan dan hubungan ruang agar memudahkan membuat denah dan juga kita dapat melihat perbedaan area atau zoning ruang pada Pontianak *Game Center*. Berikut merupakan gambar denah makro Pontianak *Game Center*.



sumber: (Analisis Penulis, 2016)

Gambar 3: Organisasi Ruang Makro Pontianak *Game center*

Konsep perubahan bentuk diambil dari dua jenis *game* yaitu *game* motorik dan juga non-motorik sehingga membuat masa bangunan menjadi dua masa. Dari dua masa tersebut terdapat tiga jenis *game* yaitu *game* arcade, *game* konsol, dan juga *game* komputer, dari semuanya mengandung unsur transformatif di dalamnya. Dari tiga *game* tersebut dikelompokkan menjadi 2 masa sesuai dengan *game* motorik dan non-motorik kemudian kedua masa tersebut mengalami penambahan dan juga pengurangan bentuk sesuai analisa internal dan juga eksternal (lihat gambar 4).



sumber: (Analisis Penulis, 2016)

Gambar 4: Analisis Perubahan Bentuk Pontianak *Game Center*

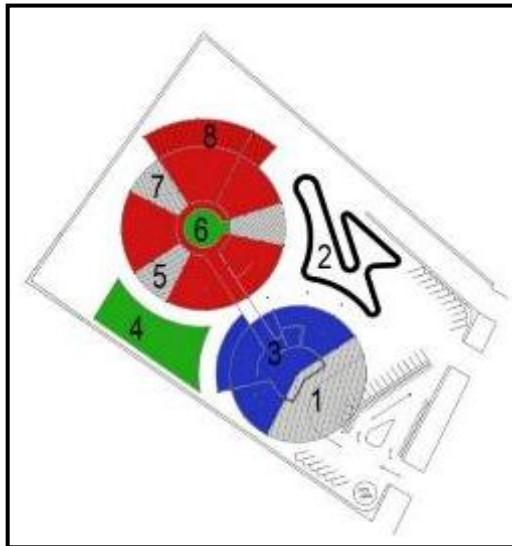
Konsep perletakan masa bangunan dan juga penempatan area-area yang diletakkan dengan dasar analisa internal dan juga eksternal pada site. Berikut adalah penjabaran mengenai konsep perletakan. (lihat gambar 5). (1) Area *game* non motorik diletakkan dibelakang site karena pada area ini terdapat ruang yang bersifat privat dan juga area ini lebih dikhususkan untuk area bermain dewasa yang buka selama 24 jam. Ruangan didalamnya meliputi area *game* komputer dan konsol dewasa juga area staf. Area ini diletakkan dibelakang agar tidak dapat diakses oleh anak-anak. (2) Area *game* motorik diletakkan di area depan karena area ini merupakan area publik. Area ini lebih dikhususkan bagi para *gamers* anak-anak sehingga perletakan nya didepan mudah diamati dan juga diakses. Area tersebut tidak buka selama 24 jam karena hanya untuk anak anak. Ruang di dalamnya seperti ruang *game* arcade anak, retail dan lain lain. (3) Area ini adalah area parkir dan juga area resapan, area parkir ini dikhususkan sebagai area parkir bagi pengunjung dewasa karena terdapat entrance ke dua di area belakang. (4) Area ini merupakan area gokart atau area bermain anak, dikhususkan untuk anak karena belum terdapatnya jenis permainan ini di kota Pontianak. Area ini diletakkan sedemikian ruapa agar mudah diawasi oleh orang tua agar dapat mengasi anaknya dengan mudah. (5) Area ini merupakan area parkir utama, namun lebih dikhususkan bagi pengunjung area bermain anak.



sumber: (Analisis Penulis, 2016)

Gambar 5: Analisis Perletakan Pontianak *Game Center*

Selain perletakan ruang terdapat juga perletakan masa dan juga penambahan serta pengurangan bentuk sesuai analisis internal maupun eksternal sehingga didapatkan bentuk. (lihat gambar 6). (1) Mengurangi massa sebagai orientasi dan fasad bangunan sebagai *enterance* dan area *drop off*. (2) Jalur Gokart dibuat sedemikian rupa untuk menyesuaikan grid dan juga dibuat agar membuat tantangan tersendiri bagi anak namun tidak membahayakan. (3) Penambahan massa bangunan karena dibutuhkan ruang yang besar juga mendekatkan terhadap taman. (4) Penambahan area parkir dan juga area hijau membuat site lebih green dan juga menambah kapasitas parkir bagi bangunan. (5) Pengurangan masa bangunan bertujuan untuk menjadi *second entrance* bagi area dewasa yang buka selama 24 jam. (6) Menambahkan void agar menambah kesan sejuk terhadap bangunan dan menghilangkan kesan bahwa tempat bermain terkesan pengap dan gelap. (7) Pengurangan massa untuk memisahkan ruang turnamen dengan ruang privat agar kebisingan dari ruang turnamen tidak merambat melalui dinding. (8) Menambah luasan massa untuk ruang turnamen yang memerlukan ruang yang besar dan juga bebas dari kolom.



sumber: (Analisis Penulis, 2016)

Gambar 6: Transformasi Bentuk Pontianak Game Center

Vegetasi pada site perancangan masih kurang karena hanya terdapat rumput dan tanaman sejenisnya yang tidak bisa dimanfaatkan. Sehingga dibutuhkan vegetasi tambahan seperti vegetasi sebagai peredam kebisingan yang berasal dari jalan Veteran maupun kebisingan yang ditimbulkan oleh bangunan itu sendiri. Kemudian menambahkan tanaman peneduh di area parkir seperti pohon trembesi dan sejenisnya dan juga vegetasi penyejuk lainnya. Tanaman akan diletakkan di area site seperti gambar di bawah (lihat gambar 7)



sumber: (Analisis Penulis, 2016)

Gambar 7: Konsep Vegetasi Pontianak Game Center

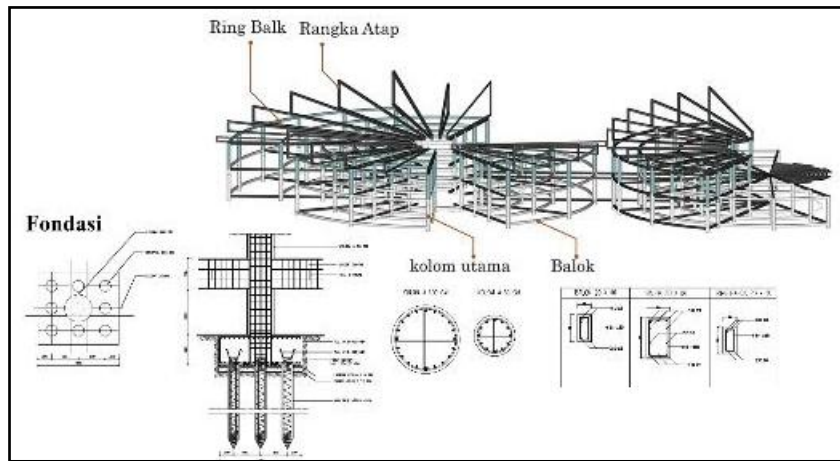
Pada konsep perancangan ini akan menjelaskan semua hasil analisis pada satu gambar, dari konsep ruang, bentuk, vegetasi dan lain-lain. Berikut penjabaran dari konsep perancangan Pontianak *Game Center*. (lihat gambar 8) (1) Area turnamen diletakkan di area belakang karena *game* yang kebanyakan ditandingkan adalah *game* non-motorik seperti *game* computer online dan juga perletakkannya di area belakang agar pengunjung dan penonton tidak masuk pada *entance* yang sama hingga menimbulkan kepadatan. (2) Selain menyediakan *game* elektronik, Pontianak *Game center* juga menyediakan *game* seperti gokart. (3) Jalur servis disediakan bagi kendaraan khusus seperti kendaraan pengangkut barang, sampah, mobil pemadam kebakaran dan yang lainnya. (4) Kafe atau area komunal diberikan agar menjadi tempat berkumpulnya para *gamers* di kota Pontianak, perletakkannya juga diletakkan menghadap area bermain anak sehingga dapat mengawasi anaknya yang sedang bermain. (5) Area masuk langsung berhubungan dengan Jalan Veteran, sehingga memudahkan pengunjung masuk kedalam bangunan. (6) Terdapat area *drof off* bagi pengunjung. (7) Terdapat juga retail yang menjual segala hal yang berhubungan dengan *game* yang mungkin sulit didapatkan di kota Pontianak. (8) Area depan sebagai area *game* motorik, area *game* motorik ini lebih dikhususkan bagi anak seusianya, jenis *game* didalamnya menggunakan gerak motorik yang baik bagi anak. (9) Area belakang dikhususkan sebagai area non-motorik dan dikhususkan bagi pengunjung dewasa, area ini dapat digunakan 24 jam sehingga memiliki *entance* tersendiri. (10) Area servis sebagai area penunjang bangunan, area ini ditempatkan didalam bangunan dengan perhitungan keamanan dan juga efisiensi ruang.



sumber: (Analisis Penulis, 2016)

Gambar 8: Konsep Perancangan Pontianak *Game Center*

Adapun konsep struktur yang akan digunakan dalam bangunan ini yaitu, karena bangunan ini memiliki fungsi ruang turnamen yang didalamnya difungsikan sebagai ruang yang tidak boleh ada kolom karena akan mengganggu aktifitas didalamnya sehingga bangunan ini memerlukan struktur bentang panjang. Sehingga akan dibuat kolom penopang yang lebih besar untuk ruang yang tidak memiliki kolom di tengah seperti ruang turnamen. (lihat gambar 9). Lokasi perancangan memiliki jenis tanah lunak Pontianak sehingga fondasi yang akan digunakan adalah jenis fondasi tiang pancang karena fondasi ini memiliki keuntungan seperti: Pengerjaannya relatif lebih cepat, biaya lebih kecil dibandingkan dengan tiang bor, cocok untuk gaya vertikal, lebih tahan terhadap air dan masalah karat, tidak memerlukan galian tanah yang banyak.



sumber: (Analisis Penulis, 2016)

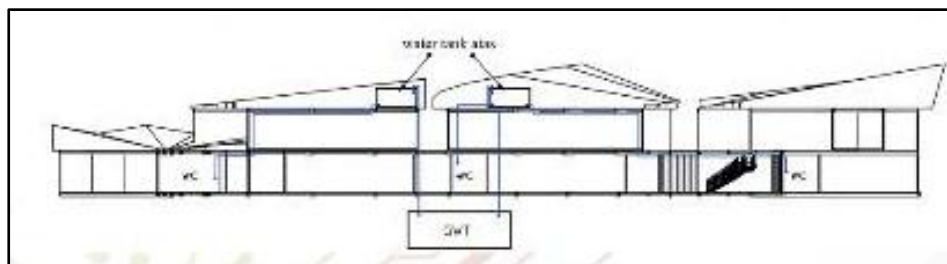
Gambar 9: Konsep Struktur Pontianak *Game Center*

Konsep utilitas merupakan konsep mengenai pemakaian sistem jaringan utilitas dalam bangunan, adapun konsep utilitas tersebut adalah sebagai berikut: Sistem air bersih diperoleh dari PDAM dan dari air hujan yang ditampung pada watertank bawah dan di pompa menuju water tank atas menggunakan pompa dan didistribusikan keseluruh bangunan menggunakan sistem downfeed karena sistem ini lebih efektif digunakan pada bangunan dengan fungsi *game center* yang tidak terlalu banyak menggunakan air. Kebutuhan air yang dibutuhkan oleh bangunan ini adalah sebesar 24.000 liter per harinya. Sehingga dibutuhkan penampungan air yang lebih dari 24.000 liter agar kebutuhan air pada Pontianak *Game Center* terpenuhi (lihat gambar 10).



sumber: (Analisis Penulis, 2016)

Gambar 10: Denah Air Bersih dan Air Kotor Pontianak *Game Center*



sumber: (Analisis Penulis, 2016)

Gambar 11: Skema Air Bersih dan Air Kotor Pontianak *Game Center*

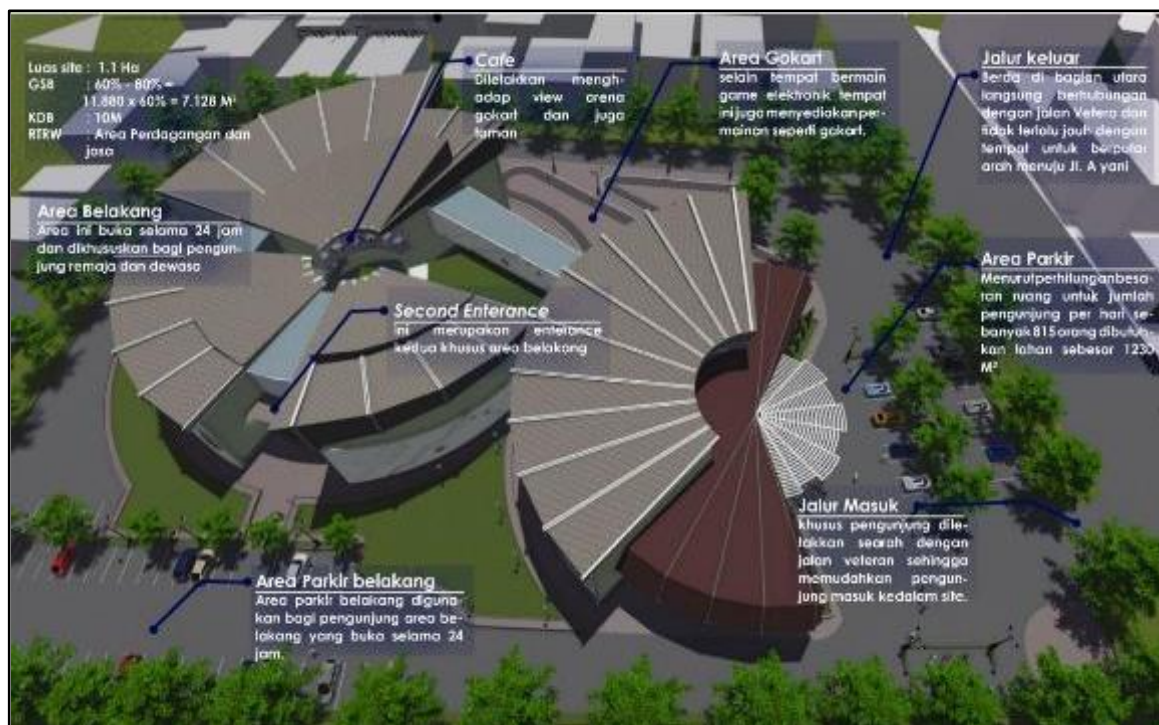
Grand water tank diletakkan dekat dengan area servis sehingga memudahkan untuk memompa air menuju water tank atas dan mengalirkannya keseluruh bangunan. Area servis diletakkan didalam bangunan dengan pertimbangan memerlukan peredam pada dinding sehingga kebisingan tidak merambat keruangan lain. Pompa diletakkan ditengah sehingga mudah mensuplai air ke bangunan depan maupun bangunan belakang. Sap air juga diletakkan pada ruangan servis yang terhubung dengan watertank. Sumur resapan diletakkan terpisah jauh dari grand water tank agar tidak tercemar. Limbah dari sumur resapan dibuang ke riol kota yang berada dibelakang site.

Kebutuhan listrik pada Pontianak Game Center perharinya sesuai dengan perhitungan pemakaian listrik dari semua peralatan didalamnya adalah: 160 komputer x 100 watt adalah 16.000 watt, 500 lampu x 50 watt adalah 25.000 watt, 80 arcade machine x 500 watt adalah 40.000 watt, 70 console x 380 watt adalah 26.600 watt, dan Jumlahnya adalah 107.600 watt, Pemakaian listrik pada Pontianak Game Center per harinya adalah 107.600 watt. Pada bangunan Pontianak Game Center dibutuhkan mesin generator dengan kapasitas lebih dari 107,600 watt sehingga jika listrik dari PLN terputus kegiatan dan mesin didalam nya dapat bekerja. Bangunan ini memiliki dua area sehingga akan disediakan 2 mesin generator sehingga akan meminimalisir pemakaian generator jika mati lampu.

Menurut kementerian pekerjaan umum republik Indonesia. 2008, tentang persyaratan teknis sistem proteksi kebakaran pada bangunan gedung dan lingkungan menyebutkan bahwa Sistem proteksi kebakaran pada bangunan gedung dan lingkungan adalah sistem yang terdiri atas peralatan, kelengkapan dan sarana, baik yang terpasang maupun terhangat pada bangunan yang digunakan baik untuk tujuan sistem proteksi aktif, sistem proteksi pasif maupun cara-cara pengelolaan dalam rangka melindungi bangunan dan lingkungannya terhadap bahaya kebakaran

Sistem pemadam kebakaran pada bangunan Pontianak Game Center harus diperhatikan karena banyak alat elektronik didalamnya sehingga rentan terjadi kerusakan yang dapat mengakibatkan kebakaran, untuk sistem pemadam kebakaran akan dilengkapi dengan springkler diseluruh ruangan dan juga tangga darurat, untuk springkler itu sendiri akan diberikan pompa tersendiri khusus *sprinkler* karena jika tidak diberikan pompa semburan air tidak cukup kuat.

Penjelasan di bawah ini merupakan hasil rancangan berdasarkan pengolahan data, analisis rancangan baik internal maupun eksternal, serta konsep yang telah didapat. Analisis tersebut menghasilkan rancangan untuk Pontianak Game Center. Penjelasan tentang rancangan tersebut akan dijelaskan dengan gambar hasil rancangan yang terdiri dari gambar *site plan*, denah dan gambar perspektif eksterior dan interior (lihat gambar 11).



sumber: (Analisis Penulis, 2016)

Gambar 12: Hasil Perancangan Pontianak Game Center

Pontianak Game Center ini memiliki dua area yaitu area depan dan area belakang yang masing masing area memiliki fungsi hiburan berbain *game*, fungsi komersil dan juga fungsi ruang komunal bagi para *gamers*, untuk area depan difungsikan bagi area bermain anak-anak yang buka setengah hari dengan jam buka siang hari hingga menjelang malam karena kebanyakan pengunjung adalah

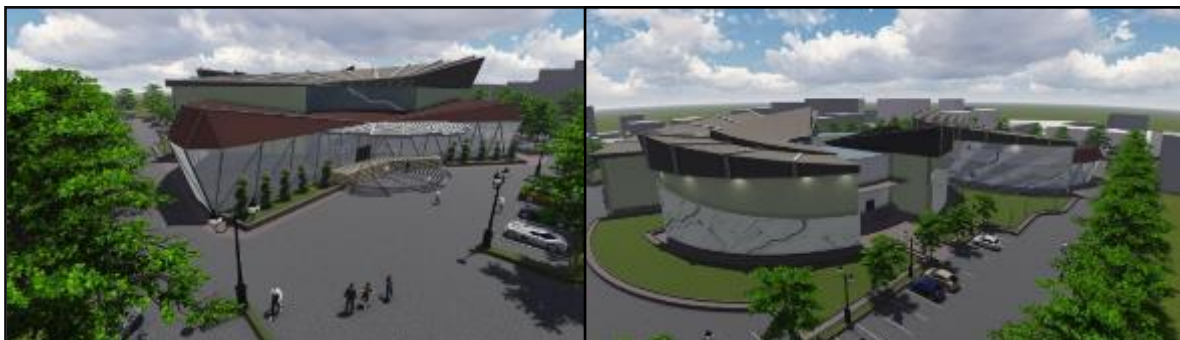
pelajar dan buka dari pagi untuk hari libur. Namun untuk area belakang difungsikan bagi area bermain dewasa yang buka selama 24 jam area ini tidak dapat dimasuki oleh anak-anak. Terdapat dua *entrance* pada bangunan ini yang dilengkapi dengan fasilitas tempat parkir di setiap area. Bangunan ini dibuat dengan menonjolkan kesan modern karena fungsi bangunan sebagai pusat bermain *game* elektronik. Terdapat area berkumpul para gamers pada area bermain dewasa yang ditujukan sebagai tempat berkumpulnya para pemain *game* yang dilengkapi dengan internet gratis sehingga pengunjung juga dapat bermain *game* pada handphone mereka, area ini juga dilengkapi dengan *cafe* agar pengunjung lebih betah untuk bermain. Pada *game center* ini juga dilengkapi dengan ruang turnamen yang difungsikan sebagai tempat melaksanakan turnamen *game* yang sedang populer. Dengan diadakannya ajang ini akan lebih banyak para pencinta *game* datang untuk mengikuti ajang ini dan semakin banyak yang mengikuti jumlah hadiah akan lebih besar dan pastinya akan mendapatkan keuntungan yang tinggi. Tidak menutup kemungkinan pesertanya datang dari luar kota Pontianak melainkan dari kota-kota besar di Kalimantan Barat, karena peminat *game* yang cukup tinggi dari berbagai daerah (lihat gambar 12).



sumber: (Analisis Penulis, 2016)

Gambar 13: Site Plan Pontianak Game Center

Suasana bermain *game* bagi anak-anak dan juga orang dewasa juga dibedakan, bagi ruang bermain anak-anak lebih diletakkan di depan dengan suasana yang lebih terbuka dan mudah diawasi oleh orang tua. Sedangkan ruang bermain dewasa diletakkan di belakang dan lebih tertutup. Terdapat sirkulasi yang mengelilingi bangunan yang digunakan sebagai jalur sirkulasi pengunjung dan juga sirkulasi kendaraan servis (lihat gambar 13).



sumber: (Analisis Penulis, 2016)

Gambar 14: Suasana Pontianak Game Center

Untuk suasana ruang bermain anak dibuat dengan konsep lebih terbuka dan lebih terang agar lebih luas sehingga anak lebih senang bermain di dalamnya, area bermain anak juga memiliki area tunggu agar orang yang mendampingi juga dapat menunggu dan tidak bosan. Untuk ruangan game anak diberi jendela yang langsung menghadap area bermain luar. Sedangkan area bermain dewasa dibuat lebih tertutup dan juga gelap sengaja dibuat minim cahaya agar pengunjung lebih fokus bermain dan agar pengunjung tidak ingat waktu saat bermain game, dan juga terdapat sistem pemesanan makanan secara online sehingga pengunjung dapat membeli atau memesan makanan dengan cara memesan melalui aplikasi yang terdapat dalam komputer dan tidak perlu meninggalkan tempat bermain untuk mendapatkan makanan atau minuman. Makanan akan langsung diantar kemeja pemesan, dengan sistem seperti itu akan membuat pengunjung nyaman dan tidak direpotkan dengan masalah pemesanan makanan dan juga minuman yang sering dialami di warung internet di kota Pontianak sehingga kelebihan ini akan menjadi daya tarik untuk bermain di game center ini (lihat gambar 14).



sumber: (Analisis Penulis, 2016)

Gambar 15: Suasana area bermain Pontianak Game Center

5. Kesimpulan

Pontianak Game Center merupakan sebuah wadah dan tempat hiburan dan bermain berbagai macam permainan di kota Pontianak. Game Center juga sebagai tempat berkumpulnya para gamers atau orang yang memiliki hobi mengenai game atau mereka yang memiliki komunitas game. Tentunya, hal ini akan menarik minat para gamers untuk berkumpul dan berbagi pengalaman sesama gamers. Pontianak game center juga sebagai tempat mencari perlengkapan mengenai game *hardware* ataupun *software* dengan berbagai jenis game yang beragam apalagi ditempat ini terdapat ruang turnamen sebagai ajang berlomba dan bertanding dan meningkatkan pengalaman. Karena di kota Pontianak belum ada tempat untuk mengadakan turnamen game secara khusus, pastinya banyak yang ingin merasakan turnamen yang sesungguhnya.

Konsep perancangan pada Pontianak Game Center ini adalah *center for transformative* yaitu sebagai tempat pengembangan berbagai aspek melalui game. Membagi antara dua jenis game yaitu game motorik dan game non-motorik dan mengelompokkan macam macam game menjadi game konsol, game arcade, dan juga game computer. Kemudian mengelompokkan sesuai usia pelaku yaitu anak anak, remaja dan juga dewasa. Perletakan ruang juga diperhatikan agar memudahkan masyarakat yang ingin bermain didalam nya. Karena fungsi bangunan juga sebagian bagi anak sehingga perletakan area anak yang diletakkan di area yang mudah diawasi oleh orang tuanya dan juga dipisahkan dengan area bermain dewasa. Pada bangunan ini juga memiliki dua entrance dimana entrance ke dua merupakan area bermain 24jam. Pada Game Center ini juga menyediakan area bermain luar ruangan bagi anak, yaitu area go card. Area ini salah satu area game motorik anak, area ini dilengkapi dengan jalur yang berliku sehingga membuat anak lebih semangat bermain. Sedangkan orang tua dapat mengawasi dari area tunggu yang berada dekat dengan area bermain.

Perancangan Game Center di kota Pontianak ini diharapkan dapat menjadi tempat hiburan dan juga tempat berkumpulnya para gamer juga tempat membelinya berbagai macam jenis game atau perlengkapan game yang sulit untuk dicari di kota Pontianak. Serta memberikan fasilitas ruang turnamen yang sebelumnya belum terdapat di Pontianak.

Ucapan Terima Kasih

Pada Kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Ivan Gunawan ST.Msc selaku dosen kordinator pembimbing proyek tugas akhir yang telah banyak memberikan arahan serta bimbingan selama penyusunan penelitian ini. Terima kasih penulis juga disampaikan kepada kedua Orang Tua penulis yang telah memberikan semua fasilitas untuk proyek tugas akhir ini. Serta ucapan terima kasih kepada teman- teman penulis yang telah memberikan fasilitas bagi proyek tugas akhir ini.

Referensi

- Bappeda Kota Pontianak. 2013. *Rencana Tata Ruang dan Wilayah (RTRW) Kota Pontianak*. Bappeda Kota Pontianak. Pontianak
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Jakarta
- Kementerian Pekerjaan Umum Republik Indonesia. 2003. *Keputusan Menteri Nomor 26/PRT/M/2008 2008 Tentang Persyaratan Teknis Sistem Proteksi Kebakaran Pada Bangunan Gedung Dan Lingkungan*. Kementerian Pekerjaan Umum Republik Indonesia. Jakarta
- Kementerian Negara Lingkungan Hidup Republik Indonesia. 1996. *Keputusan Menteri Negara Lingkungan Hidup Nomor: KEP-48/MENLH/11/1996 Tahun 1996 tentang Baku Kebisingan*. Kementerian Negara Lingkungan Hidup Republik Indonesia. Jakarta
- Marlina, Endy. 2007. *Panduan Perancangan Bangunan Komersil*. Penerbit Andi. Yogyakarta